

※ 본 사업계획서 작성 사례는 (예비)창업기업의 사업계획서 작성 간 부담을 덜어드리기 위해 사례를 일반적인 내용으로 각색하여 제공해 드리는 것으로 선정평가 등과는 무관하오니, 참고로 활용하시기 바랍니다.

## 창업사업화 지원사업 사업계획서 (예비단계)

**신청현황** (\* 사업별 특성에 따라 작성 항목 및 작성 안내 문구 변경 가능)

신청 주관기관명	<i>창업진흥원</i>	과제번호 (사업신청내역조회)	<i>00000000</i>	
신청 분야 (택 1)	<input type="checkbox"/> A 공고분야	<input type="checkbox"/> B 공고분야	<input type="checkbox"/> C 공고분야	
사업 분야 (택 1)	<input type="checkbox"/> 제조	<input checked="" type="checkbox"/> 지식서비스	<input type="checkbox"/> 융합	
기술 분야 (택 1)	<input type="checkbox"/> 공예·디자인	<input type="checkbox"/> 기계·소재	<input type="checkbox"/> 바이오·의료	
	<input type="checkbox"/> 에너지·자원	<input type="checkbox"/> 전기·전자	<input type="checkbox"/> 정보·통신	
	<input type="checkbox"/> 화학			
사업비 구성계획	정부 지원금	<i>00백만원</i>		
주요성과 (직전년도)	고용	성과 목표 (협약기간)	고용	<i>4명</i>
	매출		매출	<i>12백만원</i>
	투자		투자	<i>100백만원</i>

**일반현황** (\* 사업별 특성에 따라 작성 항목 및 작성 안내 문구 변경 가능)

창업아이템명	<i>00기술이 적용된 00기능의(혜택을 제공하는) 00제품·서비스 등</i>			
산출물 (협약기간 내 목표)	<i>모바일 어플리케이션(2개), 웹사이트(1개)</i>			
직업 (직장명 기재 불가)	<i>교수 / 연구원 / 사무직 / 일반인 / 대학생 등</i>	기업(예정)명	<i>00000</i>	
<b>(예비)창업팀 구성 현황</b> (대표자 본인 제외)				
순번	직위	담당 업무	보유역량 (경력 및 학력 등)	구성 상태
<i>1</i>	<i>CTO</i>	<i>S/W 개발 총괄</i>	<i>00학 박사, 00학과 교수 재직(00년)</i>	<i>완료</i>
<i>2</i>	<i>CMO</i>	<i>홍보 및 마케팅</i>	<i>00학 학사, 00 관련 경력(00년 이상)</i>	<i>예정('00.0)</i>
<i>3</i>	<i>CFO</i>	<i>투자 및 재무</i>	<i>00학 학사, 00 관련 경력(00년 이상)</i>	<i>예정('00.0)</i>

□ 창업아이템 개요(요약)

명 칭	○○지킴이	범 주	인공지능 모바일 앱
아이템 개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 어린이들의 스마트기기 사용습관을 부모대신으로 실시간 관리하는 앱으로서 스마트기기 올바른 사용습관을 유도하기 위하여 화면 속 캐릭터와의 소통을 통해 어린이 스스로 참여할 수 있는 AI 기반 모바일 앱</li> </ul>		
배경 및 필요성 (문제인식, 팀구성)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Parental Control Software Market(부모제어 소프트웨어) 시장은 2022-2029년의 예측 기간에 12.1%의 CAGR로 확대</li> <li>○ 스마트폰 이용자 4명 중 1명 중독이고 유아(만 3세~9세) 중독 비율 28.4%</li> <li>○ 사내벤처프로그램을 통해 MVP제품 개발 완료 및 고객검증 진행</li> <li>○ 스마트폰 사용증대로 인해 유아중독비율이 28% 이상으로 유아들의 정신적·육체적 문제 발생 가능성 증대               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트폰 사용에 따른 유아의 정신적·신체적 문제를 해결할 수 있는 사용자세 실시간 모니터링과 자세 교정 유도 등 기능 제공</li> </ul> </li> <li>○ AI기술 개발 역량을 통한 사용습관 모니터링, 어린이 언어표현 처리모델 확보, 유해 콘텐츠 차단 기능 등 개발 역량을 기반 사업화 필요성 인식</li> <li>○ 이미 출시된 앱들은 현재 부모들이 설정하는데 어려움과 어린이들에게 재미를 제공하는 기능등이 미흡한 상태임</li> <li>○ 글로벌이나 국내 시장은 이미 선도기업들이 선점한 상태임 어린이들의 스마트기기의 사용율(초등 저학년 48.8% 스마트폰 보유 : ※출처 :○○○)이 점차 높아지고 사용시 생겨나는 문제점(스마트폰 괴의존, 자기조절 능력 저하 등) 때문에 국가에서 규제 등을 증가하는 상황임</li> </ul>		
현황 및 구체화 방안 (실현가능성)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 본 사업기간 자녀용/부모용 모바일앱 2Set, 웹사이트 1Set 등을 최종 산출물로 도출함</li> <li>○ 창업전 공동창업자들의 팀원들과 함께 사내벤처 사업화 과정으로 기술 완료</li> <li>○ 스마트기기 사용습관 개선을 위한 AI기반 교육앱의 4가지 핵심 기술개발 완료</li> <li>○ MVP앱 개발로 전년도 앱을 활용하여 소아정신과 임상실험을 통한 중독 예방/개선효과 입증</li> <li>○ 고객확보를 위한 1단계로 어린이 교육기관에 무료앱 제공하고 이를 통해 홍보활동 진행 예정</li> <li>○ MVP를 통한 고객검증을 위해 소아정신과 임상실험 실시를 통한 효과적 입증 완료</li> <li>○ 기획보된 핵심기술을 기반으로 시력저하, 거북목 증후군 등을 방지하는 바른자세 유지 기능 제공</li> <li>○ 스마트기기 중독 디지털 치료제 시장 진입 가능성 확인</li> </ul>		

목표시장 및 사업화 전략 (성장전략)

- 기 보유한 핵심기능 기반 MVP 무료 제공으로 회원 확보 후 추가기능 개발을 통한 유료 구독 결재으로 수익 창출
- 스스로 종료할 수 있도록 도와주는 기능제공과 무선충전기 판매를 통한 수익창출
- 초도진입시장은 Parental Control(자녀보호앱)시장으로 정의함
- 스마트기기 중독 디지털 치료제 시장 진입을 위한 아동 교육전문가와의 공동 연구 및 협의회 결정
- 해외진출을 위해 다국어 지원기능 추가 개발

이미지



```

Anaconda Prompt (anaconda)
C:\Users\User> pip install matplotlib
Requirement already satisfied: matplotlib in c:\users\User\Anaconda3\lib\site-packages (3.4.3)
Requirement already satisfied: pillow<=7.0.0, >=4.1.0 in c:\users\User\Anaconda3\lib\site-packages (from matplotlib) (6.4.0)
Requirement already satisfied: numpy in c:\users\User\Anaconda3\lib\site-packages (from matplotlib) (1.19.3)
Requirement already satisfied: cycler<=0.10, >=0 in c:\users\User\Anaconda3\lib\site-packages (from matplotlib) (0.10.0)
Requirement already satisfied: kiwisolver<=1.1.0, >=0.1 in c:\users\User\Anaconda3\lib\site-packages (from matplotlib) (0.9.0)
Requirement already satisfied: pyparsing<=2.1.1, >=2 in c:\users\User\Anaconda3\lib\site-packages (from matplotlib) (2.0.4)
Requirement already satisfied: six in c:\users\User\Anaconda3\lib\site-packages (from cycler<=0.10, >=0-matplotlib) (1.15.0)
C:\Users\User>
    
```

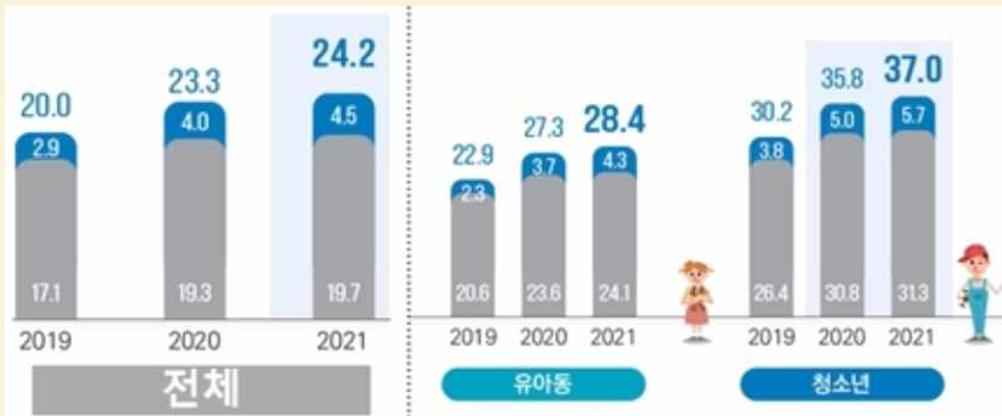


J	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	연번	학인일	학자번호	국적	환자정보	지역	대행처	진주목	조사사항	상태	이동완료	등록일	수정일	노출여부
2	63396	*****			양북구		김영광로 조사중	-				*****	*****	Y
3	63395	*****			양북구		김영광로 조사중	-				*****	*****	Y
4	63394	*****			타시도		김영광로 조사중	-				*****	*****	Y
5	63393	*****			영동포구		김영광로 조사중	-				*****	*****	Y
6	63392	*****			온양구		김영광로 조사중	-				*****	*****	Y
7	63391	*****			타시도		김영광로 조사중	-				*****	*****	Y
8	63390	*****			타시도		김영광로 조사중	-				*****	*****	Y
9	63389	*****			김남구		김영광로 조사중	-				*****	*****	Y
10	63388	*****			봉산구		기타 확진자 접촉	-				*****	*****	Y
11	63387	*****			봉산구		김영광로 조사중	-				*****	*****	Y
12	63386	*****			김남구		기타 확진자 접촉	-				*****	*****	Y
13	63385	*****			타시도		동작구 소재 사무나	-				*****	*****	Y
14	63384	*****			타시도		김영광로 조사중	-				*****	*****	Y
15	63383	*****			노원구		동작구 소재 사무나	-				*****	*****	Y
16	63382	*****			타시도		김영광로 조사중	-				*****	*****	Y
17	63381	*****			중구		기타 확진자 접촉	-				*****	*****	Y
18	63380	*****			중구		기타 확진자 접촉	-				*****	*****	Y
19	63379	*****			영동포구		김영광로 조사중	-				*****	*****	Y

# 1. 문제인식 (Problem)

## 1-1. 창업아이템 배경 및 필요성

- Parental Control Software Market(부모제어 소프트웨어) 시장은 2022-2029년의 예측 기간에 12.1%의 CAGR로 확대
  - Fortune Business Insights에 따르면, 전 세계 자녀 보호 소프트웨어 시장 규모는 예측 기간인 2022-2029년 동안 연평균 12.1% 성장하여 2029년에는 24억 5,380만 달러에 달할 것으로 예상
- 스마트폰 이용자 4명 중 1명 중독이고 유아(만 3세~9세) 중독 비율 28.4%
  - '스마트폰 과의존 실태조사'는 스마트폰 사용조절 능력, 건강일상생활 문제 발생 여부 등 스마트폰 이용형태를 조사해 과의존위험군 현황 파악



※출처 : [https://mobile.newsis.com/view.html?ar\\_id=NISX20220324\\_0001805674#\\_enliple](https://mobile.newsis.com/view.html?ar_id=NISX20220324_0001805674#_enliple)

- 사내벤처프로그램을 통해 MVP제품 개발 완료 및 고객검증 진행
  - &명의 공동창업자들이 함께 역량을 기반으로 창업 진행
  - 앱개발을 위해서 아동발달 교육전문가들과 공동 연구개발을 실현하고 MVP를 개발하고 고객검증(일반 아동과 중독 아동 대상 소아정신과 임상실험 진행을 통해 앱 개발 가능성을 확인함)
- 스마트기기 사용습관 개선을 위한 AI기반 교육앱의 4가지 핵심 기술개발 완료
  - 부모와 자녀의 정보를 반영, 사용습관 교육계획을 개인화하는 AI알고리즘
  - 어란야 특화 자연어 처리모델 개발(학습데이터 8만개 확보)
  - 사용자세 실시간 모니터링, 자세교정을 유도하고 확인까지 하는 Vision AI알고리즘
  - 화면에 표시되는 키워드를 모니터링하여 유해콘텐츠 실시간 차단 AI알고리즘
- MVP를 통한 고객검증을 위해 소아정신과 임상실험 실시를 통한 효과적 입증 완료
  - 경쟁제품(G사의 ○○) 대비 중독 개선효과 ○.○배, 절제력 향상효과 ○.○배 높음을 확인함

- 스마트폰 사용증대로 인해 유아중독비율이 28% 이상으로 유아들의 정신적·육체적 문제 발생 가능성 증대
  - 스마트기기 첫 사용 평균 연령이 만 1.8세
  - 유아 시력저하, 거북목, 스마트폰 중독, 유해 콘텐츠 노출, ADHD 위험 증대 등
  - 아동 발달단계상 자기조절과 인지능력이 불완전한 시기, 혼자서는 안전하게 사용하기가 어려움
  - 스마트폰 사용에 따른 유아의 정신적·신체적 문제를 해결할 수 있는 사용자세 실시간 모니터링과 자세 교정 유도 등 기능 제공
  
- AI기술 개발 역량을 통한 사용습관 모니터링, 어린이 언어표현 처리모델 확보, 유해 콘텐츠 차단 기능 등 개발 역량을 기반 사업화 필요성 인식
  - &명의 공동창업자의 AI기반 기술개발 역량과 아동전문가 네트워크 등을 활용한 스마트기기 중독 디지털 치료제 시장 진입가능성 확인
  - 소아정신과의 협업을 통한 스마트기기 중독 해소 디지털치료제 연구개발

## 1-2. 창업아이템 목표시장(고객) 현황 분석

- 본 아이템은 *Parental Control Software Market*(부모제어 소프트웨어) 시장으로 정의
  - *Fortune Business Insights*에 따르면, 전 세계 자녀 보호 소프트웨어 시장 규모는 예측 기간인 2022-2029년 동안 연평균 12.1% 성장하여 2029년에는 24억 5,380만 달러에 달할 것으로 예상
- *Parental Control*(자녀보호앱)시장은 글로벌기업부터 국내 통신사까지 사업에 진출한 상태임
  - 글로벌 기업으로 *Q사*(종합 베스트 자녀 보호 앱), *NetNanny*(맞춤 설정 알림과 간단한 활동 피드), *Bark*(문자, 이메일, 소셜 미디어 감시를 위한 최고의 서비스), *Kaspersky Safe Kids* (무료로 이용 가능한 베스트 자녀 보호 앱), *Google Family Link*(유명하지만 자녀가 쉽게 해킹할 수 있는 서비스) 등으로 서비스 제공하고 있음
    - *Q사* : 가족 위치 탐지기, 광범위한 모니터링 도구, 자녀들이 유해한 사이트나 성인물을 이용하지 못하도록 도와주는 강력한 웹 필터링 기능이 포함되어 제공
    - *N사* : 직관적인 가족 지원 기능과 데스크톱과 모바일 앱에 이용할 수 있는 유연한 모니터링 기능 덕에 모든 기기에서 자녀를 안전하게 보호할 수 있음
    - *B사* : 포괄적인 문자 및 소셜 미디어 모니터링 기능으로 위협적인 온라인 사기꾼과 기타 사이버 위협으로부터 자녀를 보호할 수 있음
  - 국내의 경우는 대표적으로 이동통신사 “청소년 유해물 차단수단 제공 의무화” 법규가 2015년부터 시행됨에 따라 단순 제한기능 정도를 제공하고 있음
- 출시된 자녀보호앱들은 자녀를 감시하고 보호할 것을 약속하지만, 사실 아이들을 안심하고 맡길 수 있는 앱은 그리 많지 않고 앱 이용을 위해서 수많은 설정이 필요한 경우가 많음
  - 시간도 많이 드는 편이라 자녀의 폰을 감시하는 데만 종일 시간을 보내기 일쑤이며, 심지어는 제대로 작동되지 않는 경우도 다반사

## 2. 실현가능성 (Solution)

### 2-1. 창업아이템 현황(준비 정도)

- 본 사업기간동안 자녀용/부모용 모바일앱 2Set, 웹사이트 1Set 등을 최종 산출물로 도출함
  - 부모용 앱과 연동하여 사용하는 자녀용 앱 개발
  - 스마트폰과 태블릿에서 사용 연동을 위해 설계
- (스마트기기 사용습관을 교육앱의 핵심기술 개발 완료) 창업전 공동창업자들의 팀원들과 함께 사내벤처 사업화 과정으로 기술 완료
  - 부모와 자녀의 정보를 반영, 사용습관 교육계획을 개인화하는 AI알고리즘
  - 어란야 특화 자연어 처리모델 개발(학습데이터 8만개 확보)
  - 사용자세 실시간 모니터링, 자세교정을 유도하고 확인까지 하는 Vision AI알고리즘
  - 화면에 표시되는 키워드를 모니터링하여 유해콘텐츠 실시간 차단 AI알고리즘
- (MVP앱 개발 완료) 전년도 MVP 앱을 활용하여 소아정신과 임상실험을 통한 중독 예방개선효과 입증
  - (스마트폰 과의존)에 대한 사전 사후 효과검증 실시 결과 자사군( $t=0.0$ ), 구글( $t=0.0$ )으로 유의적 차이가 있는 것으로 입증
  - (자기조절능력)에 대한 사전 사후 효과검증 실시 결과 자사군만 유의한 차이가 있는 것을 확인함
- (정식출시 앱 개발 예정) 정식버전 개발을 완료
  - (아동발달관련 전문 정보확보를 위한 용역 제공) 양육가치관 자체검사도구 제작(외주)
  - (제품검증) 고객피드백을 통한 출시전 버그 검출 및 수정
- (마케팅활동 진행 예정) 고객확보를 위한 1단계로 어린이 교육기관에 무료앱 제공하고 이를 통해 홍보활동 진행 예정

## 2-2. 창업 아이템 실현 및 구체화 방안

- 기 확보된 핵심기술을 기반으로 시력저하, 거북목 증후군 등을 방지하는 바른자세 유지 기능 제공
  - (사용규칙 설정 방법의 용이성) *Google Family Link* 경우는 사용방법에 대한 규칙을 직접 설정하는 것에 비해 자사제품은 사용자 정보를 기반으로 개인화 기능 제공
  - (사용종료 방법의 스스로 종료 유도) *Google Family Link* 경우는 시스템이 강제종료를 실시하는 것에 비해 자사제품은 어린이가 스스로 종료할 수 있도록 유도기능 제공
  - (바른자세 유지 기능 제공) 자사제품에만 기능을 제공하고 있음
  - (유해콘텐츠의 실시간 보호 기능제공) *Google Family Link* 경우는 특정앱만을 동작에 단순제한을 하는데 비해 자사제품은 *Vision AI*화면 분석 기술로 사용앱을 실시간 보호기능 제공  
(※Tip: 표나 이미지를 활용하면 가독성이 높을 수 있음)
- 스마트기기 중독 디지털 치료제 시장 진입 가능성 확인
  - 확보한 사용데이터의 분석을 통해 AI기반 맞춤형 교육알고리즘 고도화로 ADHD 등 문제요인 도출과 문제요인 조기 해결을 위한 중개역할 알고리즘 개발 예정
  - 소아정신과의 지속적 협력을 통해 스마트기기 중독 해서 디지털 치료제 공동 연구 진행 예정

### 3. 성장전략 (Scale-up)

#### 3-1. 창업아이템 사업화 전략

- 기 보유한 핵심기능 기반 MVP 무료 제공으로 회원 확보 후 추가기능 개발을 통한 유료 구독 결재으로 수익 창출
  - 월 구독료 지불의향 가격 평균 &&&원을 확인함에 따라 추가기능 개발을 통한 프리미엄 유료서비스 제공
  - 기본적인 소프트웨어 솔루션의 경우, 한 카피당 &&&만원 내외로 가격이 책정 예정(현재 코스닥 상장기업과 NDA 체결 완료)
- 스스로 종료할 수 있도록 도와주는 기능제공과 무선충전기 판매를 통한 수익창출
  - 어린이 사용자에게 따른 전이 시간 개인화를 위한 사용자 맞춤형 종료 유도 시간 조절 알고리즘으로 기능제공
  - 장난감 형태의 무선충전기를 통해 종료후 재미있는 장난감 충전기 제작 판매
- 유료 앱 내 결제를 통한 수익 창출
  - 아이가 좋아하는 캐릭터와의 협업을 통해 아이템 판매
- 초도진입시장은 Parental Control(자녀보호앱)시장으로 정의함
  - (진입방식) 유치원 어린이집 교사 등의 전문 인력 네트워크를 통해 진입(현재 기능은 무료구독서비스로 제공)
  - (고객확보 방안) 육아 커뮤니티, 소셜미디어를 활용한 입소문 마케팅 진행  
베이비페어 등 국내외 아동관련 전시회 참여, 교육부 및 각 시도교육청 대상 홍보 자료 제공, 부모교육자료 발간 및 공모전 지원 등 회원확보방안 모색
- 스마트기기 중독 디지털 치료제 시장 진입을 위한 아동 교육전문가와의 공동 연구 및 협의회 결정
  - (진입방식)확보한 사용데이터의 분석을 통해 AI기반 맞춤 교육알고리즘 고도화로 ADHD 등 문제요인 도출과 문제요인 조기 해결을 위한 중개역할 알고리즘 개발 예정
  - (고객확보 방안)소아정신과의 지속적 협력을 통해 스마트기기 중독 해서 디지털 치료제 공동 연구 진행 예정는 기업들과의 협업을 통한 시장진입
- 해외진출을 위해 다국어 지원기능 추가 개발
  - 온라인으로 출시/배포하는 앱으로서 글로벌 사용자 확보를 위한 방안 도출

### 3-2. 생존을 제고를 위한 노력

- 주관기관 예비창업자 멘토링 참여를 통한 기술개발 가능성 제고
  - 주요내용
- 분야별 세미나·간담회 참여로 기술개발 및 사업화 DB 공유
  - 주요내용
- 협약종료 후 국내외 AC 등과의 네트워킹 확대를 통해 투자유치 도모
  - 주요내용
- 예비창업패키지 졸업자 대상 멘토링 참여
  - 주요내용

### 3-3. 추진 일정 및 자금 운용 계획

#### 3-2-1. 사업 전체 로드맵

- 스마트폰 유아중독의 솔루션 MVP를 대중적으로 상용화시켜 Parental Control Software 시장에서 선도적 시장점유 확보를 목표로 설정
  - 지속적인 MVP 업데이트를 위한 기술 개발
  - 캐릭터별 인기 추이에 맞춰 캐릭터 사업 추진

< 사업 추진 일정(전체 사업단계) >

순번	추진 내용	추진 기간	세부 내용
1	앱 개발	00.00 ~ 00.00	앱 설계 및 개발
2	정식 출시	00.00	Android OS 및 iOS 기기 지원
3	홍보 및 마케팅	00.00 ~ 00.00	교육청 대상 홍보
4	핵심 기술 고도화	00.00	주기적인 업데이트 지원
5	글로벌 시장 진출	00.00	영어를 비롯한 다국어 지원
6	기업공개(IPO)	00.00	세계 1위 사용습관교육 솔루션

#### 3-2-2. 협약기간('22.06 ~ '23.01) 내 목표 및 달성 방안

- 기 확보된 MVP의 고도화 진행
  - 유료화를 위한 추가기능 개발
  - 앱 정식 출시와 수정보완 진행
- AI구현을 위한 Data 확보를 위한 어린이 사용습관 관련 검사도구 제작
  - OOO 검사도구 제작을 위한 외주용역 진행
- 고객확보를 위한 홍보물 제작
  - 부모 교육자료 업로드 등 업데이트 내용에 대한 홍보물 제작
  - 외부 용역을 통해 진행

< 사업 추진 일정(협약기간 내) >

순번	추진 내용	추진 기간	세부 내용
1	앱 고도화 개발(추가기능)	00.00 ~ 00.00	추가기능 설계 및 개발
2	정시 출시	00.00 ~ 00.00	Android OS 및 iOS 기기 지원
3	홍보 및 마케팅(홍보물 제작)	00.00 ~ 00.00	○○○ 대상 홍보
4	글로벌 시장 진출	00.00 ~ 00.00	영어를 비롯한 다국어 지원 글로벌 캐릭터 채택

3-3-3. 정부지원금 집행계획

- 기능 추가를 위한 고도화된 앱 개발
  - 기술인력을 보강하여 앱 개발
  - 고도화에 필요한 기계장치 구입
- 어린이 스마트기기 사용패턴 관련 Data 확보를 위한 외주용역 진행
- 회원확보를 위한 홍보물 제작
- 기술보호를 위한 특허 출원 및 등록

< 사업비 집행계획 >

비 목	산출근거	정부지원금(원)
인건비	• 기술개발자 채용	***,***,***
기계장비	• 컴퓨터/모바일 구입	***,***,***
	• 그래픽 카드(3D그래픽 디자인, AI 학습 용도) ○개x○○○만원	***,***,***
외주용역비	• 사용습관 진단지 개발	***,***,***
	• 고도화된 앱에 대한 고객검증	***,***,***
지급수수료	• 회계정산비	***,***,***
	• 전시회 및 박람회 부스 제작 및 참가비	***,***,***
<b>합 계</b>		***,***,***

3-3-4. 기타 자금 필요성 및 조달계획

- 엑셀러레이터를 통한 Tips 사업 지원을 통한 투자자금 확보
  - \*\*\*엑셀러레이터와의 투자 유치를 위한 검토 진행
  - 투자유치가 실현되면 Tips사업 지원을 통한 자금 확보 예정

## 4. 팀 구성 (Team)

### 4-1. 대표자(팀) 현황 및 보유역량

- 창업자는 ○○년간 인공지능 기획 역량을 기반으로 ○○ 제조업체들과의 협업 경험
  - 인공지능 기획중에서도 ○○○○에 대한 핵심부문을 기획하는 일을 담당
- ○○○○○ 전문가를 위한 ○○○대학원에서 ○○○○ 전공
  - 전문적 지식 획득을 위한 학업 수행
- 본 아이템의 특성상 AI 전문가와 교육전문가가 필요
  - AI개발업무를 ○○년간 수행한 경험을 기반으로 MVP는 자체 개발
  - 평균 경력 10년, 풍부한 업계 경험으로 유관분야 인적 네트워크 확보

< (예비)창업팀 구성 예정(안) >

순번	직위	담당 업무	보유역량(경력 및 학력 등)	구성 상태
1	CTO	S/W 개발 총괄	○○학 석사, ○○학과	완료('00.00)
2	연구원	어린이 특성전문가	○○학 박사, ○○ 관련 경력(○○년 이상)	예정('00.00)

### 4-2. 외부 협력기관 현황 및 활용 계획

- ○○철강을 통해 원자재를 공급
  - 기술개발 협력 및 ~~를 통해 제조를 위한 철강 원자재를 공급

순번	파트너명	보유역량	협력사항	협력 시기
1	○○전자	스마트기기 제조, 앱개발	스마트기기 구조에 대한 정보 공유	'00.00
2	○○대학교	병원과의 산학 협력	임상실험	'00.00
3	상담센터	아동심리상담치료	자문	'00.00
4	○○엑셀러레이터	사업화지원금	멘토링	'00.00

### 4-3. 중장기적 사회적 가치 도입계획(필요 시)

- 폐기물 최소화를 위한 환경관리지침 수립 및 관리
  - 폐지, 파쇄지 등 업무 상 발생하는 폐기물 최소화를 위하여 환경관리지침을 수립, 시행
  - 자원 활용의 최소화를 위하여 모든 보고 및 회의는 온라인, 전산 상 서류로 대체
- 000 창업지원단의 멘토링을 통한 도입방안 검토
  - ESG 경영 도입 방안에 대해 멘토링 후 세부 지침 설정 예정
  - ISO 26000 가이드라인에 따른 도입 방안 검토 예정
- 캠퍼스식 기업문화 형성
  - 창의적인 브레인 스토밍과 모든 연구원의 의견 수렴, 반영 및 자유로운 의사전달 체계를 만들기 위하여 캠퍼스적 기업문화 형성
  - 창업자는 현직 교수로서 배움의 장을 운영하는 업을 병행하고 있어 토론과 자유의식에 따른 기업문화 형성을 주도적으로 진행 가능